



Federación Vasca de Golf – Euskadiko Golf Federazioa
Plaza de Euskadi 1- 4º. Edif. La Equitativa. 20002 – San Sebastián. E-mail info@fvggolf.com

CIRCULAR 12/2019

PRUEBAS ABSOLUTAS DEL RANKING FVG PRUEBAS PATROCINADAS FVG

- REGLAMENTO -

PARTICIPANTES

Podrán tomar parte, con las limitaciones que posteriormente se expresan, todos los aficionados de sexo masculino y femenino, con licencia en vigor expedida por su Federación Nacional.

El número de participantes no podrá exceder de 120, que serán los 120 inscritos correctamente en tiempo y forma con hándicap exacto más bajo. En caso de empate en el puesto 120º, participarán todos los empatados en el puesto 120, con el mismo hándicap exacto. Entre los jugadores inscritos y no admitidos, por no figurar entre los 120 de hándicap más bajo, se establecerá una lista de espera, por hándicap exacto, para cubrir, una a una, las posibles ausencias comunicadas dentro del plazo previsto. El criterio a seguir para establecer el orden de prioridad entre los jugadores de la lista de espera con el mismo hándicap exacto será el de la fecha más temprana de registro de la inscripción. En caso de que el número máximo de jugadores inscritos (masculinos o femeninos) no alcanzará el máximo permitido, la cantidad restante podrá ser cubierta por jugadores del otro sexo.

En competiciones absolutas patrocinadas y de ranking de la Federación Vasca, se reservan al club que alberga la prueba 6 invitaciones que se destinarán, principalmente, a jugadores del Club o Entidad Organizadora. Los jugadores invitados no quitarán plaza y serán añadidos al número máximo de participantes.

Todas las inscripciones estarán sujetas a la aprobación y aceptación del Comité Deportivo de la Federación Vasca de Golf, el cual se reserva el derecho de aceptarlas o rechazarlas. Aun habiendo sido aceptada, dicho Comité podrá rechazar o admitir cualquier inscripción sin dar ningún tipo de explicación por tal decisión.

FORMA DE JUEGO

Se jugará a 18 hoyos Stroke Play Scratch (Caballeros – Barras Blancas y Damas – Barras Azules), en un día de competición.

Se jugará a 36 hoyos Stroke Play Scratch (Caballeros – Barras Blancas y Damas – Barras Azules), en dos días de competición consecutivos (18 hoyos cada día).

Se jugará a 54 hoyos Stroke Play Scratch (Caballeros – Barras Blancas y Damas – Barras Azules), en tres días de competición consecutivos (18 hoyos cada día).

Se jugará acorde a las Reglas de Golf en vigor publicadas por la RFEG, las Reglas Locales Permanentes Amateur de la RFEG vigente y las Reglas Locales de cada prueba, aprobadas por el árbitro de la misma.

En lo no previsto en la circular del torneo específico y en este Reglamento, se tendrá en cuenta el Libro Verde de la RFEG.

La organización del Campeonato será a cargo del Comité de la Prueba. El comité de la prueba queda facultado para anular la prueba o para modificar las condiciones del presente reglamento, con el consentimiento y conocimiento previo del Comité Deportivo de la FVG.

Desempates

En caso de empate para el 1er clasificado de la prueba, para el puesto de Campeón de la prueba, se resolverá jugando un play-off los competidores empatados, a muerte súbita, hoyo por hoyo, los precisos hasta deshacer el empate. El Comité de la prueba podrá establecer el orden de los hoyos a jugar. Caso de no hacerlo, se entenderá que el orden será el de la vuelta estipulada.

Para el resto de puestos, se desempatará por la fórmula de *desempate automático*:

Un método de *desempate automático* es determinar el ganador basado en el mejor score de la última vuelta. Si los jugadores empatados tienen el mismo score en la última vuelta o si la competición consiste de una sola vuelta, el ganador se determina en base a los últimos nueve hoyos, los últimos seis hoyos, los últimos tres y finalmente el hoyo 18.

Si aún continúa el empate, entonces serán considerados los últimos seis hoyos, tres hoyos y el último hoyo de los primeros nueve hoyos. Si la vuelta es de menos de 18 hoyos, Se puede ajustar el número de hoyos a usar en el desempate automático.

Si este proceso no resulta en un ganador, el Comité podría considerar la competición empatada, o como alternativa podría decidir el ganador por sorteo (como tirar la moneda).

Consideraciones adicionales:

Si este método es utilizado en una competición con salidas desde múltiples hoyos, se recomienda que los “últimos nueve hoyos, últimos seis hoyos, etc.” sean los hoyos 10-18, 13-18, etc.

ORDEN Y HORARIOS DE SALIDA

El horario de salida del primer día, lo establecerá el Comité de la Prueba. Los siguientes días, se establecerá por clasificación absoluta inversa (sin distinción de categorías), saliendo en primer lugar los últimos clasificados de cada sexo.

Si por cualquier causa algún jugador inscrito y en los horarios de salida no pudiera participar, deberá comunicarlo al Comité de la Prueba o al Club o Entidad Organizadora. Si el jugador **NO** notifica su ausencia, no podrá disputar la siguiente prueba del ranking a la que se inscriba.

INSCRIPCIONES

El plazo de inscripción de las pruebas estará abierto como mínimo desde 15 días naturales antes del inicio de la prueba. Mientras que el cierre de inscripción será la antevíspera al inicio de la prueba, a las 11:00 horas.

En las pruebas puntuables para rankings nacionales o para el WAGR, los plazos serán mayores y se especificarán en la Circular correspondiente.

En las pruebas patrocinadas por la Federación Vasca de Golf, las inscripciones se realizarán ONLINE en la web de la Federación Vasca de Golf.

Para el resto de pruebas, la inscripción se realizará en el Club donde se dispute la prueba. Para ello, se recomienda el uso del correo electrónico (publicado en cada circular correspondiente) para dichas inscripciones.

Los jugadores con licencia extranjera deberán de acompañar su inscripción, con un certificado de hándicap expedido por la Federación Nacional correspondiente o del Club al que pertenece el jugador.

DERECHOS DE INSCRIPCIÓN

Los derechos de inscripción se abonarán en el Club donde se celebre la prueba y antes del inicio de la misma. Según lo establecido por el Comité Deportivo de la Federación Vasca de Golf, en todas las pruebas de la Federación Vasca, los jugadores inscritos que no puedan tomar parte y no lo hagan saber en los plazos establecidos, no podrán participar en la misma competición en su siguiente edición. Además, estarán obligados a hacer efectivo el importe de la inscripción y, en caso de no hacerlo, no podrán inscribirse en ninguna prueba de la Federación hasta que liquiden su deuda.

En competiciones organizadas por los clubes, serán los propios clubes los que establecerán los precios de las inscripciones.

En competiciones organizadas por la Federación, será la propia Federación la que establezca los precios de inscripciones.

COMITÉ DE LA PRUEBA

A) En pruebas patrocinadas/organizadas por Federaciones

- 1) 2 Representante del Comité de Competición del club donde se celebre la prueba.
- 2) 1 Representantes de la Federación organizadora la prueba.

B) En pruebas patrocinadas/organizadas por clubes

Estará compuesto por el comité de competición del club donde se celebre la prueba.

ÁRBITROS

Serán designados por la Federación Vasca de Golf.

RITMO DE JUEGO

Si un grupo termina la vuelta a más tiempo que el intervalo de salida detrás del grupo de adelante y en más del tiempo estipulado por el Comité de la Prueba del horario de salida, todos los jugadores serán susceptibles a una penalización. El tiempo máximo para cada vuelta, se especificará en la correspondiente circular/convocatoria del torneo.

COMPORTAMIENTO INCORRECTO

Bajo la Regla 1.1, un jugador podrá ser penalizado si se comporta de manera incorrecta (lanzamiento de palo, golpe del palo al suelo/bolsa/ carro, palabras malsonantes, desconsideración hacia un compañero, arbitro y/o miembro del comité) o si no respeta las normas de etiqueta o si no hace un uso adecuado de las instalaciones en las que se encuentra, el comité deportivo de la FVG tomará medidas con cada caso, desde la descalificación de la prueba hasta la inhabilitación en siguientes pruebas del ranking FVG.

TROFEOS

Todos los trofeos serán acumulables.

El número mínimo de participantes, a efectos de trofeo para que se pueda disputar una determinada categoría será, de seis jugadores masculinos y de cuatro jugadoras femeninas, independientemente una categoría de la otra.

a) Pruebas Patrocinadas y organizadas por las Federaciones Territoriales y Autonómica.

Exclusivos para jugadores con licencia de la Federación Territorial y/o autonómica:

Campeón Absoluto	Campeona Absoluta
Subcampeón Absoluto	Subcampeona Absoluta
Campeón Mid-Amateur	Campeona Mid-Amateur
Campeón Boy	Campeona Girl

En caso de que los Campeones y Subcampeones no tuvieran licencia de la Federación Vasca, no podrán optar al título pero se les proporcionará un trofeo similar al que les hubiera correspondido.

Abiertos a jugadores de cualquier Federación:

Ganador 2ª categoría	Ganadora 2ª categoría
Ganador 3ª categoría	Ganadora 3ª categoría
Ganador 4ª categoría	Ganadora 4ª categoría

b) Pruebas del Ranking FVG organizadas por los clubes.

Campeón Absoluto	Campeona Absoluta
Subcampeón Absoluto	Subcampeona Absoluta
Campeón Mid-Amateur	Campeona Mid-Amateur
Campeón Boy	Campeona Girl
Ganador 2ª Categoría	Ganadora 2ª Categoría
<u>Opcionales</u>	<u>Opcionales</u>
<i>Ganador 3ª Categoría</i>	<i>Ganadora 3ª Categoría</i>
<i>Ganador 4ª Categoría</i>	<i>Ganadora 4ª Categoría</i>

PRUEBAS DEL RANKING Pitch & Putt FVG PRUEBAS Pitch & Putt PATROCINADAS FVG

- REGLAMENTO COMÚN-

Elegibilidad: Podrán participar en este Campeonato, con las limitaciones que posteriormente se expresan, todos los jugadores amateurs de sexo masculino y femenino y nacionalidad española, mayores de 14 años, que estén en posesión de la correspondiente licencia federativa en vigor expedida por la R.F.E.G. a fecha del cierre de inscripción.

El número máximo de participantes no podrá exceder de 72, por lo que, si la inscripción es superior a este número, se realizará un corte en función del hándicap exacto, eliminando a los de hándicap más alto. Los empatados podrán participar siempre que el número de excedentes sea inferior al de los admisibles, en caso contrario, quedarán excluidos todos ellos. Entre los jugadores inscritos y no admitidos, se establecerá una lista de espera - por riguroso orden de hándicap exacto y fecha de inscripción - para cubrir posibles bajas. No se admitirá ningún jugador el día inicial de la prueba, aunque éste se encuentre en lista de espera y haya alguna vacante.

Forma de Juego: Se jugarán 18 hoyos, bajo la modalidad Scratch Stroke Play. La clasificación obtenida en este campeonato puntuará para el Ranking Pitch & Putt FVG.

Soporte de Bola (Tee): “El soporte de bola (tee) debe cumplir con lo establecido en las Reglas de Golf, estando permitida la utilización de una arandela o similar. En el supuesto de que la arandela o similar lleve unida una cuerda, es obligatorio que en el otro extremo figure otra arandela o similar. El conjunto de arandelas y cuerda no se podrá usar nunca para indicar la dirección de juego o con el propósito de medir la dirección ni la intensidad del viento.” Libro Verde, Capítulo IV, página 22, punto g- (d)

Reglas: El Campeonato se jugará de conformidad con las Reglas de Golf aprobadas por la RFEG, las locales permanentes y Condiciones de la Competición de la RFEG y las locales adicionales que dicte el Comité de la Prueba.

Orden y Horario de Salidas: El Comité de la Prueba establecerá el orden y horario de las salidas, según la capacidad del campo. Las barras salidas se efectuarán desde barras “verdes” utilizando los lugares de salida de superficie artificial establecidos por el Comité de la Prueba.

Desempates: Las pruebas del circuito se ajustará a lo establecido en el Libro Verde de la R.F.E.G. Capítulo II, artículo 6.9, puntos: a) Campeón: “sistema de muerte súbita” b) Subcampeón.

Comité de Prueba: La Federación organizadora designará el Comité de la prueba y los Árbitros que considere necesarios. Este Comité decidirá en todo lo que afecte a la organización e interpretación del presente reglamento, reservándose el derecho de anular la prueba o modificar la fórmula o el número de participantes previsto, si existiesen causas que así lo aconsejen.

READY GOLF O LISTOS PARA JUGAR

El comité deportivo de esta federación, en aras de mejorar el ritmo de juego en las competiciones patrocinadas y de rankings, propone implantar el programa *Listos para jugar*.

Al fomentar activamente *Listos para jugar* en el juego por golpes, se busca hacer más eficiente el ritmo de juego mediante acciones como las siguientes:

- 1.- Jugar fuera de turno cuando al jugador al que le toca jugar está en una situación complicada y se está tomando un tiempo para decidir qué hacer o cómo afrontar esa situación.
- 2.- Jugadores de menos alcance juegan primera desde el lugar de salida o desde la calle, en lugar a que los jugadores que van más largo lo pueden hacer.
- 3.- Jugar primero desde el lugar de salida, si el jugador que tiene el honor no está preparado.
- 4.- Jugar tu bola antes de ayudar a otros a buscar su bola.
- 5.- Embocar cuando se está cerca del hoyo.
- 6.- Cuando una persona cuya bola está más lejos de bandera está rastrillando un bunker, el jugador que está más cerca del hoyo juega, aunque no sea su turno.
- 7.- Cuando la bola de un jugador se va por el fondo del Green, los jugadores que están en la parte delantera del Green, pueden ir jugando mientras que el jugador llega a la bola.
- 8.- Anotar el resultado del hoyo al llegar al siguiente tee, excepto el jugador que tiene el honor, que deberá de apuntar el resultado después de jugar su golpe de salida en el próximo hoyo.

El adoptar estas prácticas tiene un efecto positivo en el ritmo de juego. Sin embargo, esto no significa que el jugador al que no le toque jugar siempre se adelante para hacerlo ni que se obligue a otros a jugar primero cuando no es su turno, sin que haya una razón válida para hacerlo.

En pocas palabras, si estás listo para jugar y es seguro hacerlo, ¡JUEGA!

San Sebastián a 26 de Marzo de 2019